

Pólya Tamás

Eszterházy Károly Főiskola, Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék
polya@ektf.hu

Göncziné Kapros Katalin

Eszterházy Károly Főiskola, Humáninformatika Tanszék
kaprosk@ektf.hu

Herzog Csilla

Eszterházy Károly Főiskola, Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék
herzog@ektf.hu

Parázsó Lenke

Eszterházy Károly Főiskola, Oktatás- és Kommunikációtechnológiai Tanszék
lenke@ektf.hu

A 8–18 ÉVES MAGYARORSZÁGI TANULÓK VIDEOJÁTÉK- HASZNÁLATI SZOKÁSAI

1. Bevezetés

2014 tavaszán végzett vizsgálatunk célja az volt, hogy felmérjük a médiafogyasztási szokásokat a videojátékok használatára vonatkozóan a magyarországi 8–18 éves fiatalok körében. Szerettünk volna releváns és részletes adatokat kapni a magyar általános és középiskolások általában vett videojáték-használati szokásairól egy a nemre, korra és lakóhelyre reprezentatív felméréssel. A „videojáték” kifejezést a felmérésünkben és jelen szövegben is mindenféle digitális számítógépes játékra értjük, ide sorolva az asztali számítógépeken (PC), laptopokon, táblagépeken, asztali és hordozható konzolokon és mobiltelefonokon futtatható játékok mindegyikét.¹ Vizsgálatunk paraméterei a következők voltak:

- a kutatás célja: információgyűjtés a videojáték használati szokásokról
- célcsoport: 8-18 éves fiatalok Magyarországon
- kutatott területek: videojátékok, számítógépes / online játékok
- mintanagyság: 693 fő
- módszer: önkitöltéses online kérdőív (tanári felügyelet mellett).

¹ E tanulmány a Társadalmi Megújulás Operatív Program IKT a tudás és tanulás világában - humán teljesítménytechnológiai (Human Performance Technology) kutatások és képzésfejlesztés címet viselő, TÁMOP-4.2.2.C-11/1/KONV-2012-0008 azonosítószámú projekt keretében készült. A projekt az Európai Unió támogatásával, és az Európai Szociális Alap társfinanszírozásával valósult meg. A szerzők feladatai az alábbiak szerint oszlottak meg: Pólya Tamás – kutatás vezetése, kutatási koncepció kidolgozása, eredmények kiértékelése, a tanulmány szövegezése; Herzog Csilla – az adatgyűjtés módszertana és megszervezése; Göncziné Kapros Katalin és Parázsó Lenke – a kérdőív szerkesztése, statisztikai számítások elvégzése, SPSS grafikonok elkészítése. Köszönetet mondunk Fekete Zsombornak (Élménypásztor Kft.) és Sáringerné dr. Szilárd Zsuzsának (Pető András Főiskola) a kutatási koncepció kidolgozásában való közreműködésükért.

A kutatás **alapozó** jellegű volt, hiszen Magyarországon ez idáig nem végeztek, illetve nem tettek közzé ehhez hasonló, reprezentatív lakossági mintán végzett felmérést. Ugyanakkor a felmérés **feltáró** jellegű is, mert célunk nem specifikus hipotézisek érvényességének ellenőrzése volt, hanem médiafogyasztásra vonatkozó, illetve a játékosok motivációival és társas beállítódásaival kapcsolatos információk gyűjtése a magyar fiatalok jelzett szegmensében. Kérdéseinket a nagyobb nemzetközi videojáték-használati felméréseknek (NPD 2010a, 2010b; Rideout et alii 2010; ESA 2011, Gutnick et alii 2011) és a saját kutatási elképzeléseinknek megfelelően a következőképpen fogalmaztuk meg:

- Milyen típusú játékokkal játszanak a magyar fiatalok?
- Milyen eszközökön játszanak?
- Mennyi időt töltenek a videojátékokkal?
- Mennyire jellemző rájuk a játékos oktatószoftverek használata?
- Milyen értékattitűdök és társas beállítódások jellemzik a fiatal magyar játékosokat játék közben?

Mint jeleztük, a végzett kutatás előzetes hipotézisekkel nem rendelkezik, a fenti kérdések azt a célt szolgálják, hogy – elsőként Magyarországon – alapinformációkat gyűjtsünk a hazai videojátékos állapotokról és leíró jelleggel mérjük fel a videojáték-használati szokásokat. Az eredmények elemzésekor kiemelt figyelmet fordítunk a mozgásirányításos játékokkal kapcsolatos mozzanatoknak, mivel van ilyen tematikájú más kutatásunk (lásd Szilárd 2012, Szilárd és mások 2012).

2. A kutatás bemutatása

2.1. A mintaválasztás és az adatfelvétel módszertana

Felmérésünket önkitöltéses online kérdőív segítségével végeztük el, amelyben 27 kérdés, illetve kérdéscsoport szerepelt a 2. pontban jelzett témakörökbe vágóan. A kérdőív kitöltéséhez körülbelül 30 perc elegendő volt, de 45 perces tanórák keretében töltöttük ki általános- és középiskolásokkal, az iskolákban rendelkezésre álló számítógépes terminálokat és tanári felügyeletet igénybe véve. A megcélzott minimum mintanagyság 500 fő volt, ennek érdekében 20 oktatási intézménnyel vettük fel a kapcsolatot. A mintavétel módszere részben a négylépcsős véletlen mintára alapozott adatfelvétel (település, intézménytípus, oktatási intézmények, osztályok) volt, részben a négydimenziós súlyozás (a válaszadók neme, életkora, iskolai végzettsége és településtípusok szerint). A válaszadók életkor és lakóhely alapján történő csoportba bontását az alábbi két táblázat szemlélteti.

Életkor	Iskolai osztály/évfolyam	<i>Korcsoportha sorolás</i>
8 év	2. osztály	1. korcsoport
9 év	3. osztály	
10 év	4. osztály	2. korcsoport
11 év	5. osztály	
12 év	6. osztály	3. korcsoport
13 év	7. osztály	
14 év	8. osztály	4. korcsoport
15 év	9. évfolyam	
16 év	10. évfolyam	5. korcsoport
17 év	11. évfolyam	
18 év	12. évfolyam	6. korcsoport

1. ábra: Válaszadók életkor szerinti korcsoportha sorolása

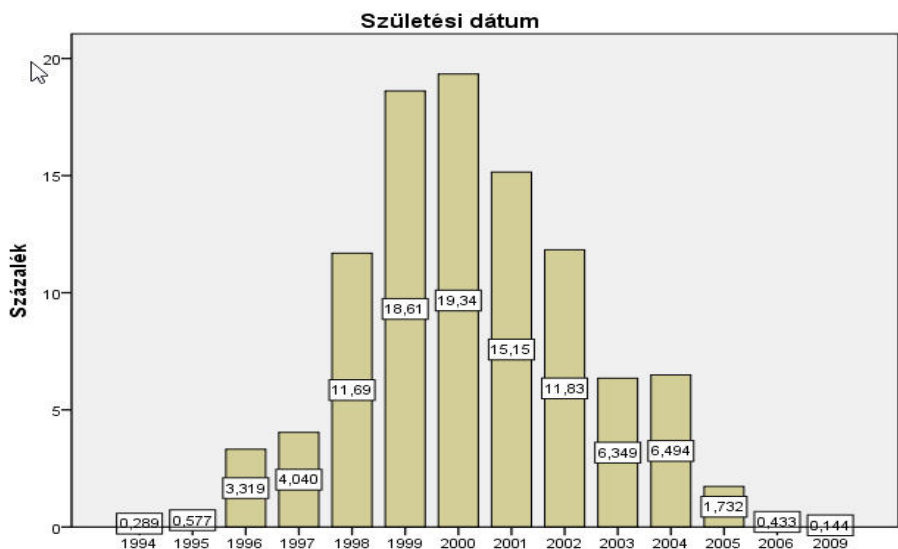
Földrajzi lefedettség	<i>A települések típusa és száma</i>	<i>A települések típusa és száma</i>
Észak-Magyarország	megyei jogú város: 1	község: 1
Kelet-Magyarország	megyei jogú város: 1	község: 1
Nyugat-Magyarország	megyei jogú város: 1	község: 1
Dél-Magyarország	megyei jogú város: 1	község: 1
Budapest	fővárosi kerületek: 3	

2. ábra: A vizsgálat földrajzi/területi vonatkozásai

Hasonlóképpen választottunk még általános iskolákat, 12 évfolyamos általános és középiskolákat, illetve szakközépiskolákat. Ezen kritériumok mentén véletlenszerűen választott intézményekből kialakult egy adatbázis. Az adatbázisban szereplő intézmények mindegyikével először elektronikus úton (e-mail) vettük fel a kapcsolatot, a kiválasztott oktatási intézmények így kapták meg a vizsgálatra szóló felkérő levelet. Ezt követően történt meg az a telefonos egyeztetés, mely a vizsgálat lefolytatására (annak kezdetére, a lezárás határidejére, a szükséges infrastrukturális háttérre) vonatkozott. Az igazgatókkal való megbeszélés során kerültek kijelölésre – figyelembe véve az adott oktatási intézmények számítástechnikai háttérét – azok az iskolai csoportok, és korosztályok, amelyek a rendelkezésre álló oktatási időben kitöltötték az online mérőeszközt. A telefonos egyeztetés során szembesültünk azzal, hogy néhány iskola – hivatkozva a közelgő kompetencia-vizsgálatokra, illetve a tanév végével kapcsolatos oktatói, és tanulói leterheltségre) – nem vállalta a vizsgálatot. Ezek helyett más intézményeket választottunk. Az adatbázisban maradt intézmények listája a 3. ábrán látható.

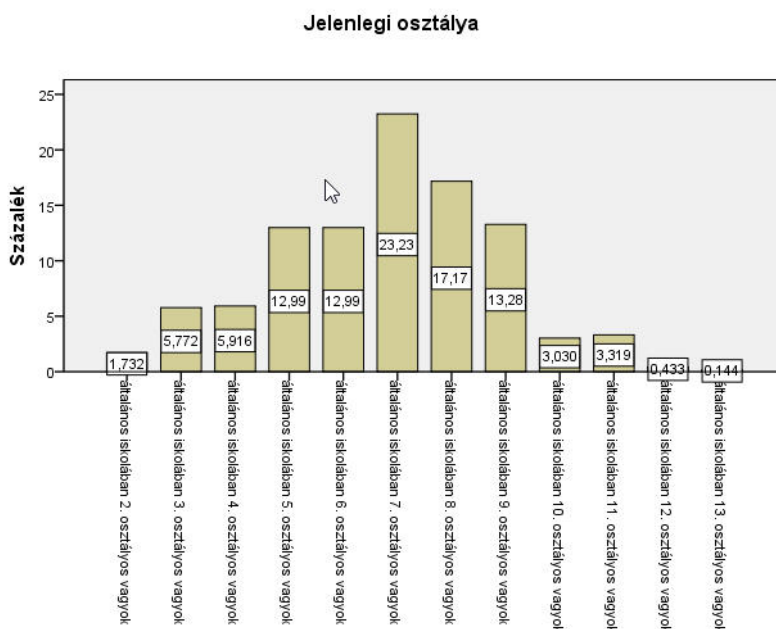
	Megye	Helység	Intézmény	Vezető
12 évfolyamos (3., 5., 7., 8., 9., 11., 12. évfolyam --> évfolyamonként 1-1 osztály)				
Fővárosi kerület	Budapest	Budapest II. Kerület	Csik Ferenc Általános Iskola és Gimnázium	Makovecz Éva intézményvezető
	Budapest	Budapest V. Kerület	Budapest V. Kerületi Szemere Bertalan Általános Iskola és Gimnázium	Arapovics Miklós
	Budapest	Budapest IX. Kerület	Budapest IX. Kerületi Szent-Györgyi Albert Általános Iskola és Gimnázium	Beleznay Tamás
É-Mo.	Heves	Eger	Egri Pásztortölggyi Általános Iskola és Gimnázium	Kántor Zsolt
K-Mo.	Szabolcs-Szatmár-Bereg	Nyíregyháza	Nyíregyházi Arany János Gimnázium, Általános Iskola és Kollégium	Kantár Attila
D-Mo.	Baranya	Pécs	Pécsi Apáczai Csere János Általános Iskola, Gimnázium, Kollégium, Alapfokú Művészeti Iskola	Turi Katalin főigazgató
Ny-Mo.	Győr-Moson-Sopron	Győr	Adyvárosi Móra Ferenc Általános Iskola és Szakközépiskola	Csengeri Mária
Általános iskola (3., 5., 7., 8. évfolyam --> évfolyamonként 1-1 osztály)				
É-Mo.	Nógrád	Salgótarján	Salgótarjáni Általános Iskola és Kollégium	Mravcsik Sándor
K-Mo.	Hajdú-Bihar	Debrecen	Debreceni Bocskai István Általános Iskola	Csák László
D-Mo.	Csongrád	Szeged	Szegedi Vörösmarty Mihály Általános Iskola	Gulyásné Szabó Klára
Ny-Mo.	Zala	Zalaegerszeg	Izsák Imre Általános Iskola	Herkliné Ebedli Gyöngyi
É-Mo.	Borsod-Abaúj-Zemplén	Bánhorvát	Kazinczy Gábor Általános Iskola	Kakszi Erzsébet
K-Mo.	Szabolcs-Szatmár-Bereg	Kisar	Kisari Kölcsey Ferenc Általános Iskola	Tóth Béláné
D-Mo.	Baranya	Majs	Frey János Általános Iskola	Dani Gáborné
Ny-Mo.	Győr-Moson-Sopron	Győrújbarát	Győrújbaráti II. Rákóczi Ferenc Általános Iskola	Gottlieb László
Szakközépiskola (9., 11., 12. évfolyam --> évfolyamonként 1-1 osztály)				
É-Mo.	Borsod-Abaúj-Zemplén	Miskolc	Szentpáli István Kereskedelmi és Vendéglátó Szakközépiskola és Szakiskola	Szabóné Trum Tünde Emese
K-Mo.	Hajdú-Bihar	Debrecen	Debreceni Bethlen Gábor Közgazdasági Szakközépiskola	Dr. Tóth László Tamásné
D-Mo.	Bács-Kiskun	Kecskemét	Kecskeméti Lestár Péter Szakközépiskola és Szakiskola	Szabó Ivett Zsuzsanna
Ny-Mo.	Vas	Szombathely	Szombathelyi Művészeti Szakközépiskola	Rápli Róbert

3. ábra

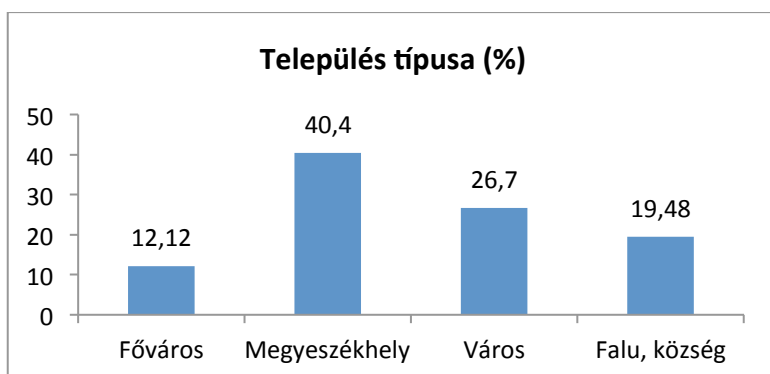


4. ábra

Az adatfelvétel 2014. április 29. és június 3. között történt. A kérdőívet 782 fő töltötte ki, amelyből az adattisztítást követően 693 adatlap (88,51%) volt használható. A kitöltők között a nemek aránya szinte egyező, de valamivel több lány (51,08%), mint fiú (48,92%) töltötte ki a kérdőívet. Ez **ideális a reprezentativitás szempontjából**. A kitöltők születési dátumának, a kitöltés idején az osztályuknak és lakhelyük típus szerint eloszlását az 4., 5. és 6. ábra szemlélteti, a kitöltők 0,87%-a 18 évesnél idősebb volt, 0,144% rosszul adta meg a születési évet, de az osztályuk meghatározható volt.



5. ábra



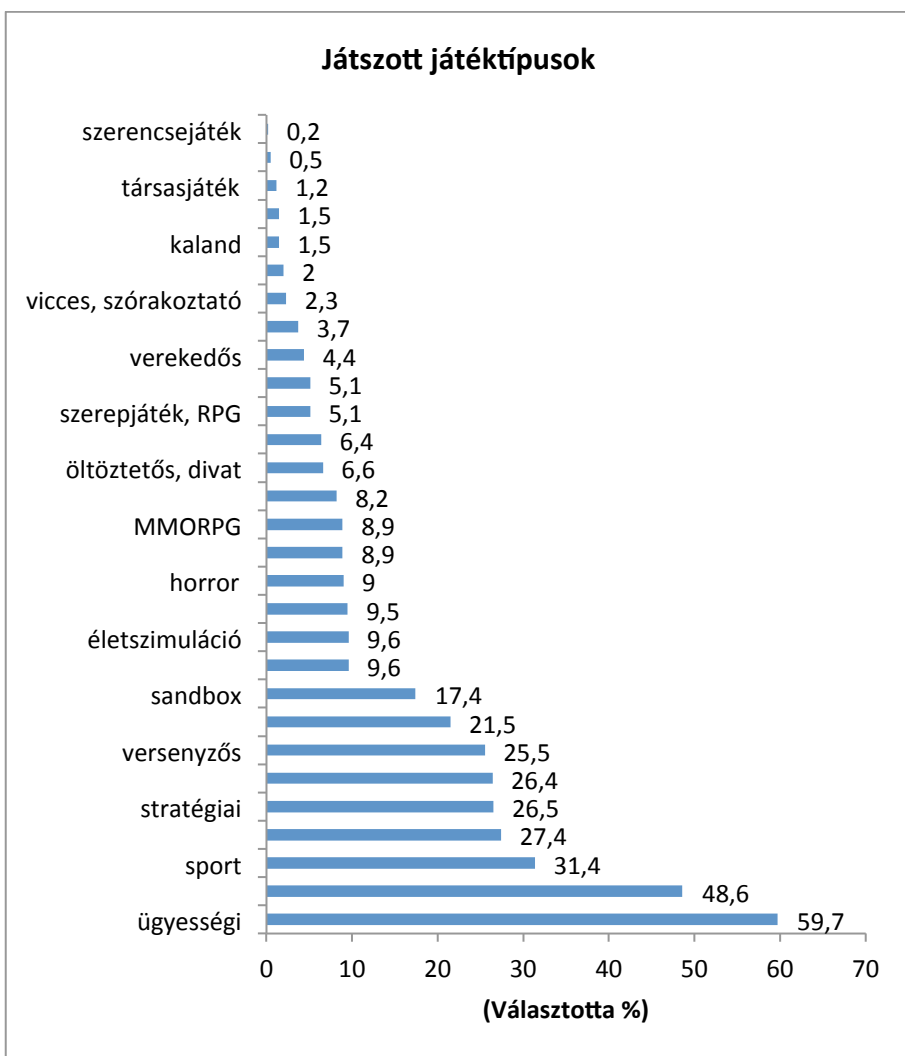
6. ábra

2.2. Milyen típusú játékokkal játszanak a magyar fiatalok?

A játékok típusának meghatározása nem egyértelmű vagy egyszerű feladat. Sőt, a nemzetközi tapasztalatok szerint igen nehéz egy konszenzussal bíró játéktipológiát találni, illetve kialakítani. Például az egyik nívós, játékfejlesztéssel foglalkozó nemzetközi online szakfolyóirat, a *Gamasutra* többször is az év megoldatlan problémájának nevezte a játékok korrekt és az ipari szereplők, valamint a játékosok számára is elfogadható műfaji besorolását. Ezért az alábbi módszert és kérdéseket alkalmaztuk:

- az adatközlő sorolja fel, hogy milyen számítógépes és / vagy videojátékokkal játszott az elmúlt hat hónapban;
- az adatközlő a saját kifejezéseit használva azt is mondja meg minden felsorolt játékról, hogy szerinte milyen műfajba tartozik.

Úgy gondoltuk, hogy ezzel elkerülhetjük az előre gyártott és a válaszadók részéről esetleg pontatlannak, kevésbé logikusnak vagy nem elfogadhatónak tartott kategóriarendszer ráerőltetését az adatközlőkre. A műfajra vonatkozó nyílt végű kérdésre beérkezett intuitív, avagy „folkszonomikus” válaszok (vö. *folk-psychology*, *etnometodológia*) alapján igyekeztünk egy funkcionális játékműfaj-felosztást kialakítani. Nem meglepő módon a sokféle beérkezett válasz egy jelentős része ugyanakkor **a kereskedelmileg megszokott játékkategóriákat használta** (nem egyszer helytelenül), amelyekből értelemszerűen nem körvonalazódott egy intuitív, „folk”-alapon felállított játékosztályozási rendszer. A másik jellegzetes választípus **a játék tematikája** (tartalma, képi világa, főhőse) **alapján** fogalmazódott meg (pl. „lovas”, „cicát kell gondozni”, „akadálypályás” stb.). Ezek azonban csak korlátozottan alkalmasak a játéktípusok korrekt kezelésére, hiszen pusztán a tematika ritkán határozza meg a játékmenetet, a zsánert, a játék sikeres teljesítésének feltételeit. E kétféle típusba tartozó válaszok egyszerűsítésével végül a 8. ábrán látható 29 játéktípus felállítását láttuk indokoltnak (28 tényleges típus és egy „egyéb”). Ez soknak tűnhet, de igyekeztünk megőrizni a válaszadók által tett megkülönböztetéseket, ha a kategórianévet esetleg mi adtuk is. Az adatközlők mindegyike hat, a megelőző fél évben játszott játéktípust adhatott meg.

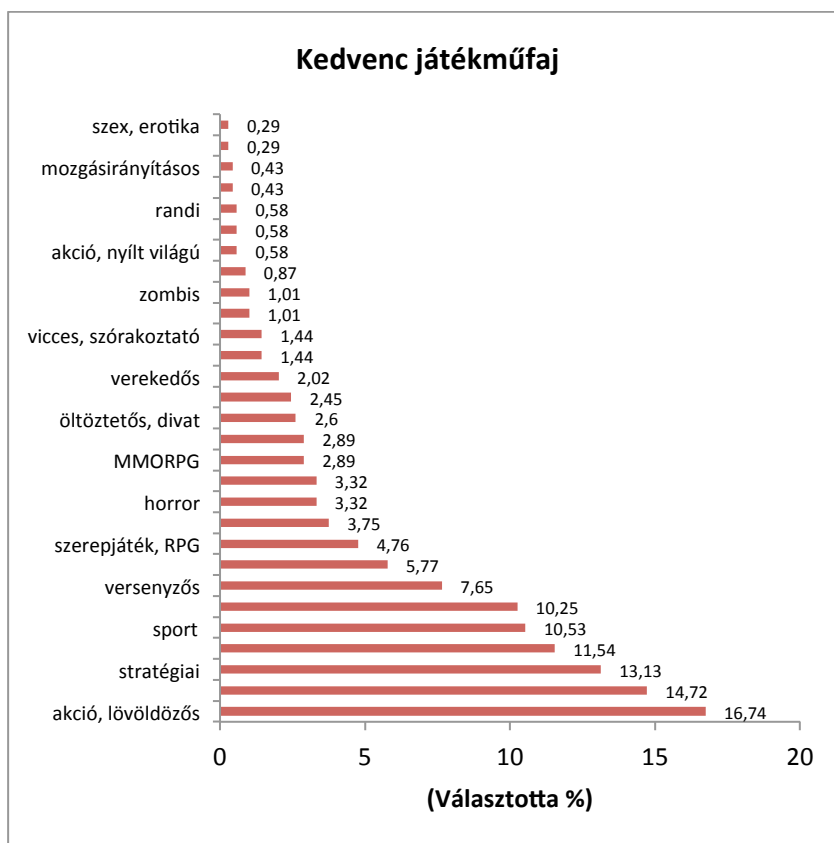


8. ábra

Látható, hogy a sport kategóriájú játékokat gyakran használják a válaszadók (31,4%), de mozgásirányításos játékokat (amelyek közül sok sportjáték) csak elenyésző arányban (2%). A videojátékkal járó testmozgás(hiány) szempontjából érdekes információ: a fiatal magyar játékosokat érdeklik a sport témájú játékok, de valószínűleg hozzáférés hiányában nagyon ritkán választják a mozgásirányításos játékokat.

Rákérdeztünk a válaszadók általában vett **kedvenc játékműfajára** is a recens játékgyakorlattól függetlenül. Ezek az előbbiekhöz hasonló eredményt tükröztek, az élboly megegyezik a ténylegesen játszott játékoknál kapott kategóriákkal (9. ábra, a kitöltők 27,8%-a nem válaszolt). Vezetnek a lövöldözős, az ügyességi, stratégiai, akció,

sport- és logikai játékok, a kedveltségi arányok kiugrásai ezeknél tekinthetők jelentősnek (10% felett). Ezek többsége – leszámítva az ügyességi és logikai játékok zömét – komoly versengési (kompetitív) potenciállal rendelkezik, ami a mozgásirányításos játékok rendszeres használatánál releváns tényező lehet. Ugyanakkor a mozgásirányításos játékok kedvencnek sem számítanak, talán az ismeretlenség miatt.



9. ábra

2.3. Milyen eszközökön játszanak?

A játéklatformok tekintetében zárt kérdéseket alkalmaztunk, ezért fontos volt a kategóriák pontos megválasztása. A kategóriák kialakításakor több konkurens terméket is egy csoportba soroltunk, mivel a kutatási célkitűzéseink nem indokolták a különválasztásukat. Használt kategóriáink:

- asztali konzolok (pl. Xbox360 / PS3 / Wii / Wii U);
- kézi konzolok (Nintendo DS / 3DS / Sony PSP / Vita);
- számítógépes játékok (PC / Mac dobozos / letölthető nagyjátékok);
- böngészőjátékok (böngészőben futtatható közösségi és minijátékok);

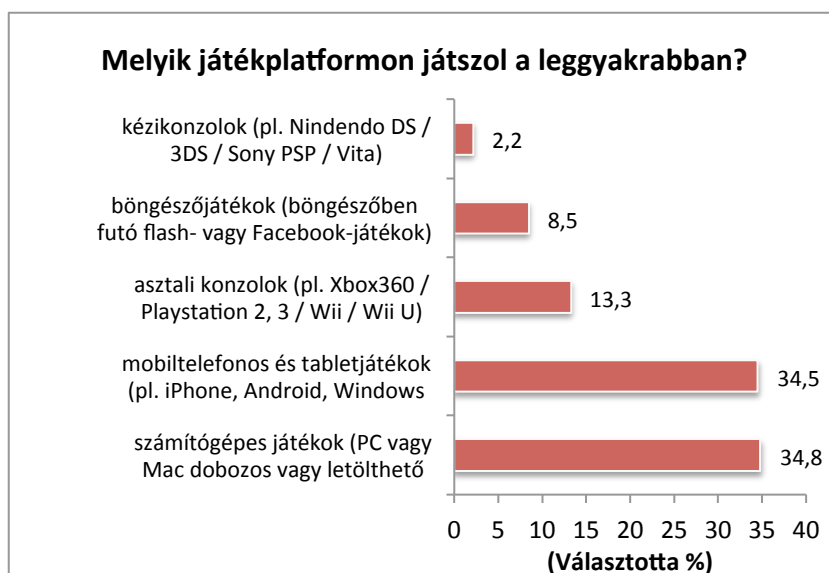
- mobiltelefonos és táblagép játékok (iOS, Android, Windows Phone és RT, Blackberry, stb.).

Az adatokból kitűnik, hogy a mozgásirányításos konzoljátékok nagyon kevés magyar fiatal számára elérhetőek, s a válaszadó populáció nagyobb részének (89,7%) nincsen birtokában ilyen eszköz (lásd 10. ábra).

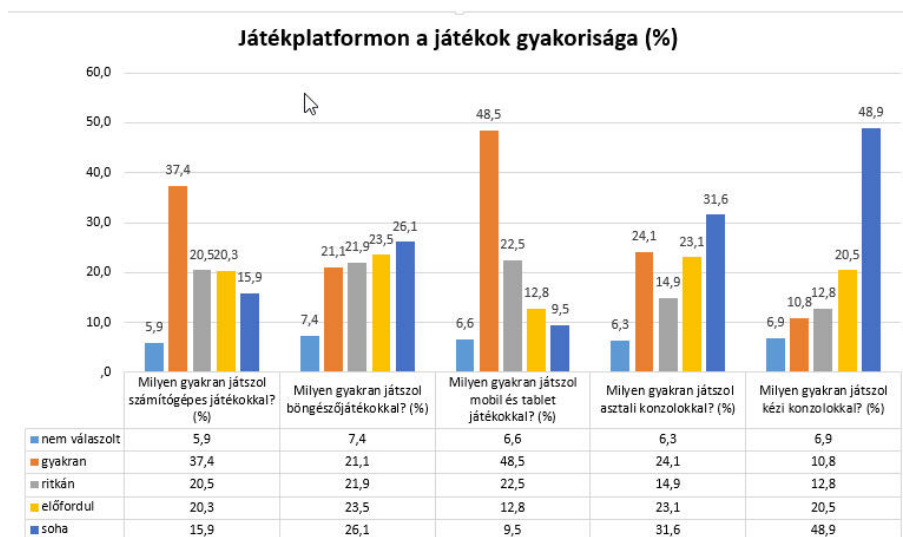
	DDR	Playstation Eyetoy	Playstation Move	egyéb	Nintendo Wii	XBOX Kinect
Birtokolt eszköz típusa	0,1%	0,5%	0,6%	1,0%	1,3%	6,8%

10. ábra

Az eszközbirtoklástól független, a játék tényleges platformjával kapcsolatos adatok is hasonlóak. A nagy többség ugyanis asztali személyi számítógépen (34,7%), illetve mobil eszközökön játszik a leggyakrabban (34,4%), s csak ezután következnek a mozgásirányításos játékok hardverei, az asztali konzolok (13,2%), ahogy a 11. ábra bemutatja (nem válaszolt 6,8%). További, s még pontosabb játszási adatokat láthatunk a 12. ábrán, amely a különböző platformokon jellemző játszási gyakoriságra vonatkozó kérdéseinkre adott válaszokat mutatja.



11. ábra



12. ábra

A későbbi kutatások során *post hoc* hipotéziseket felállítva érdemes volna továbbbelemezni a beérkezett adatokat a különböző eszközöket preferáló játékosok és kedvelt játéktípusaik tekintetében. Megerősödhet például az a játékos- és iparági körökben elterjedt vélekedés, hogy az asztali és kézi konzolok használói másféle játéktípusokat preferálnak, mint a számítógépes játékok használói, vagyis hogy egy-egy platform (mint bizonyos hardverelemek és bizonyos kezelési interfészek együttese) másféle játéktípusok használatát segíti elő elsősorban, illetve hogy a különböző platformok használata eltérő szociális (cselekvési, időbeosztási, korosztálybeli) kontextusokba illeszkedik.

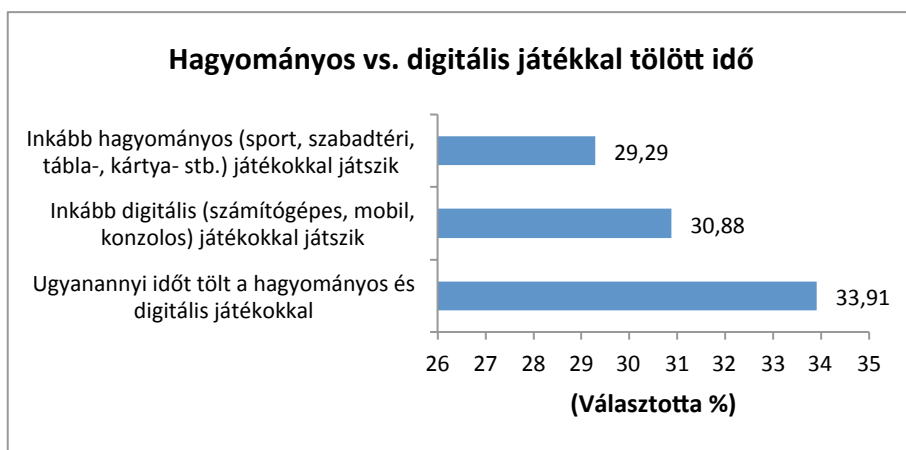
2.4. Mennyi időt töltenek a fiatalok játékokkal?

A játékidő számítását gyakran kérdezik meg a többi tevékenységtől függetlenül, a játékfüggés indikátoraként. Úgy véljük, hogy a kóros játékszenvedély tényének megállapításához szerencsés lenne, hogy a játékkal töltött időt a vizsgált személy egyéb kötelezettségeinek, játékos preferenciáinak és szabadidejének kontextusában is elemezzük. A kutatásunk szempontjából releváns dimenziók ezért:

- a hagyományos és a digitális játékok választásának aránya;
- a játékkal töltött idő hétköznap és hétvégén, illetve ezek aránya.

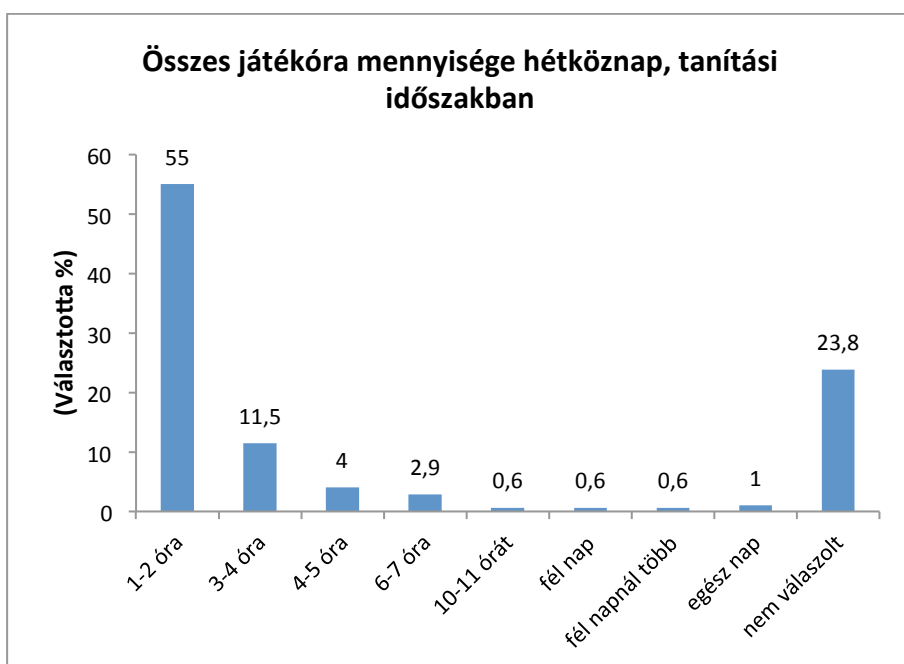
A felmérésben többféle célzott kérdést, illetve az időmérleg módszerét is használtuk, ez utóbbinak egy olyan félszabad formáját, amely során a kérdezett maga mondhatta meg, hogy mettől meddig töltötte idejét videojátékkal. **A hagyományos és digitális játékok egyenlő mértékű használatát** vallotta be a válaszadók harmada, ám közel ugyanennyien választják egyértelműen inkább a hagyományos játékokat, illetve a digitális játékokat. A preferenciák ilyen megoszlása arra utal, hogy a digitális játékok

elfogadottsága semmiképp sem kisebb a hagyományos játékokénál (lásd 13. ábra, nem választott 5,9%).

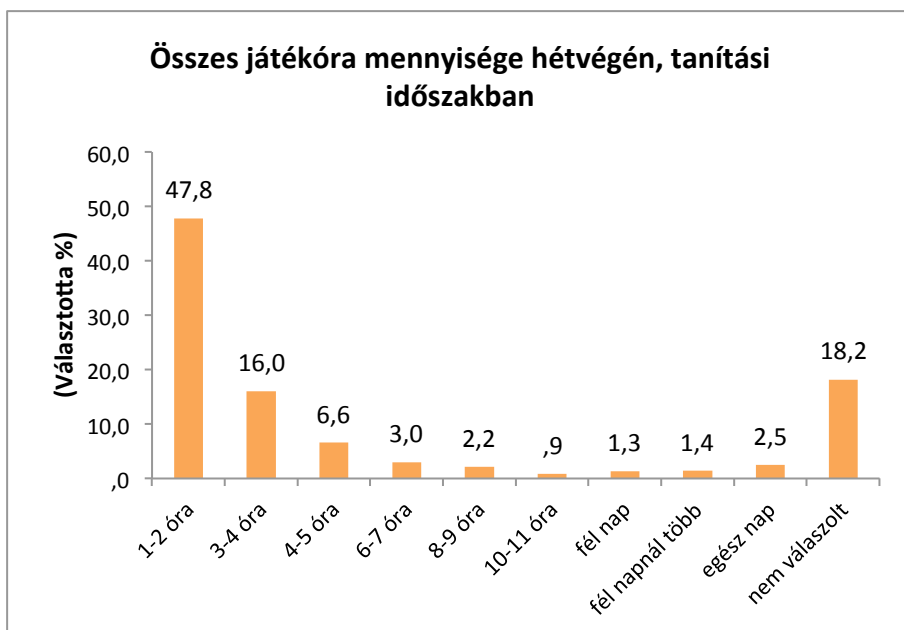


13. ábra

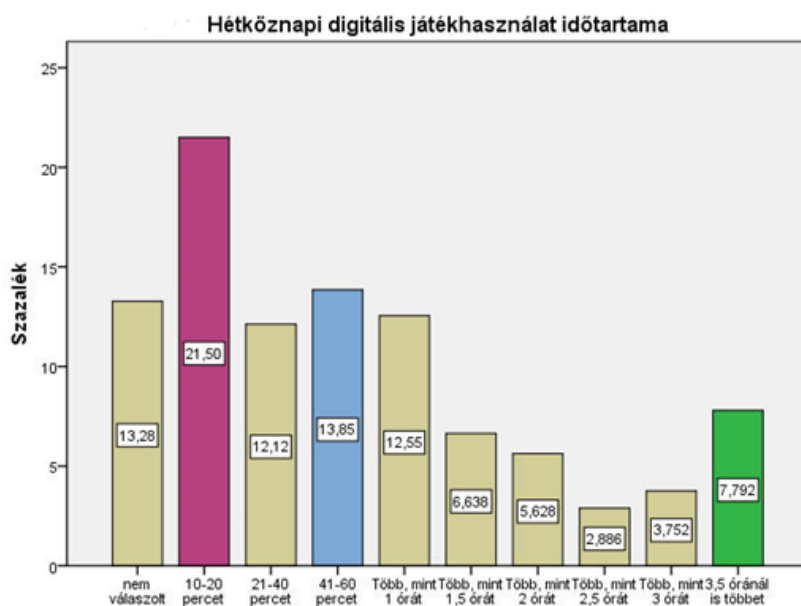
A hétköznapi és hétvégi digitális játék **összidejére** (14. és 15. ábra) és **egy huzamban történő játék** időtartamára is rákérdeztünk (16. és 17. ábra). Kitűnik, hogy a válaszadó fiatalok jelentősen hosszabban játszanak a hétvégenként, mint hétköznap, vagyis a digitális játékokkal való szórakozás vélhetően a fiatalok szabadidejéhez igazodik, viszont elegendően vonzó ahhoz, hogy akár egész hosszú időt töltsenek el vele.



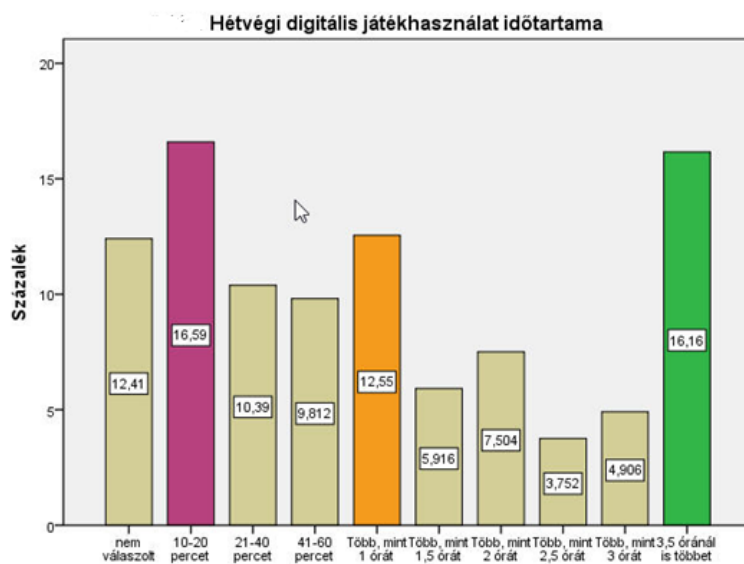
14. ábra



15. ábra



16. ábra



17. ábra

Ezt a megállapítást igazolják az alábbi adatok is, amelyekből látszik, hogy a szünidők is jelentősen befolyásolják a **napi játékmennyiséget** (18. ábra). Az iskolai **szünidőkben** konzisztensen és lényegesen **többet játszanak** a gyermekek. Ez többek között a tanulással kapcsolatos feladatok és kötelességtudat mennyiségét is jelezheti, amelyek gátolják a digitális játékhasználat tanév közbeni eluralkodását.

	Digitális játékhasználat tanítási időszakban hét közben egy nap összesen (%)	Digitális játékhasználat szünidők alatt hét közben egy nap összesen (%)	Digitális játékhasználat tanítási időszakban hétvégén egy nap összesen (%)	Digitális játékhasználat szünidők alatt hétvégén egy nap összesen (%)
nem válaszolt	23,8	19	18,2	17,5
1-2 órát	55	32	47,9	28,9
3-4 órát	11,5	17,7	16	22,5
4-5 órát	4,0	10	6,6	9,7
6-7 órát	2,9	6,2	3,0	5,1
8-9 órát		2,6	2,2	4,2
10-11 órát	0,6	2,6	0,9	2,6
fél napot	0,6	2,3	1,3	2,7
fél napnál többet	0,6	2,7	1,4	3,2
egész nap	1,0	4,8	2,5	3,8

18. ábra

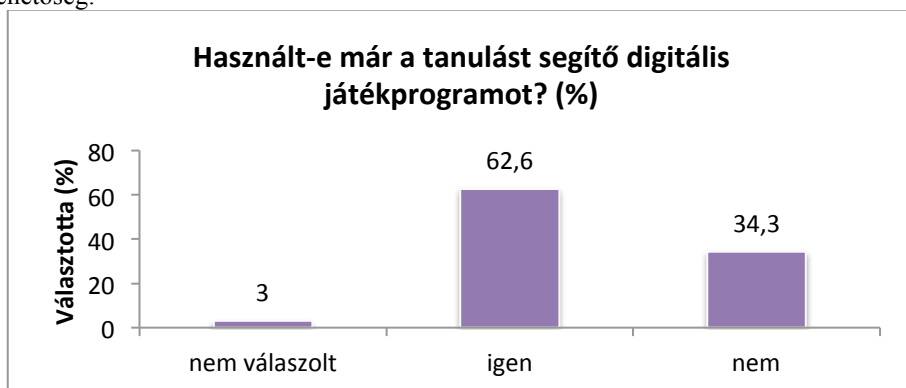
Az időmérlegben a válaszadónak a válaszadáshoz képesti megelőző hétre vonatkozó adatokat kértük be, hogy adott órasávban játszott-e bármiféle videojátékkal (lásd 19. ábra). A fentiekhez hasonlóan az itt megadott adatokból is a szabadidő fontossága és meghatározó ereje tűnik ki. Minden órasávra jellemző, hogy **hétvégenként lényegesen több válaszadó használja digitális játékokra** az adott időszávot. Ez megint csak megerősíti azt a feltételezést, hogy a válaszadók vonzódnak a digitális játékokhoz és szívesen választják őket, ha elegendő szabadidejük van erre. Ez a motivációs tényező kulcsfontosságú lehet például a mozgásirányításos konzoljátékok esetleges iskolai bevezetése során.

óra/nap	Hétfő (%)	Kedd (%)	Szerda (%)	Csütörtök (%)	Péntek (%)	Szombat (%)	Vasárnap (%)
06:00-07:00	16,0	10,0	10,0	9,2	9,1	15,4	13,9
07:00-08:00	6,9	8,1	6,1	6,5	5,9	13,3	12,7
08:00-09:00	5,3	5,2	7,1	4,0	5,6	13,4	13,0
09:00-10:00	5,2	5,2	5,1	5,8	5,1	16,9	14,3
10:00-11:00	4,9	4,2	5,5	4,6	5,6	19,2	17,0
11:00-12:00	4,0	5,3	4,3	5,2	5,5	17,9	17,7
12:00-13:00	6,6	5,1	5,9	4,8	4,9	15,6	14,7
13:00-14:00	8,7	8,5	7,6	7,4	8,7	20,5	16,5
14:00-15:00	16,0	13,1	15,0	13,1	14,7	21,4	19,3
15:00-16:00	16,7	16,2	15,7	15,3	15,0	21,9	17,9
16:00-17:00	17,9	16,7	17,9	16,2	16,7	21,1	20,8
17:00-18:00	16,7	15,9	16,2	15,2	17,2	22,2	20,1
18:00-19:00	16,2	17,0	16,5	15,2	17,2	20,6	18,3
19:00-20:00	17,6	16,2	14,9	15,7	16,6	22,7	19,3
20:00-21:00	12,7	13,1	12,7	11,3	14,1	16,5	14,1
21:00-22:00	9,2	7,9	9,4	9,8	8,9	14,7	9,7
22:00-23:00	5,5	6,9	6,2	6,9	7,6	10,4	8,2
23:00-24:00	4,3	4,9	4,6	5,5	5,9	9,2	6,6
01:00-02:00	3,2	3,0	3,6	3,9	5,2	6,6	6,5
02:00-03:00	4,0	4,8	4,3	4,9	5,5	7,9	6,8

19. ábra

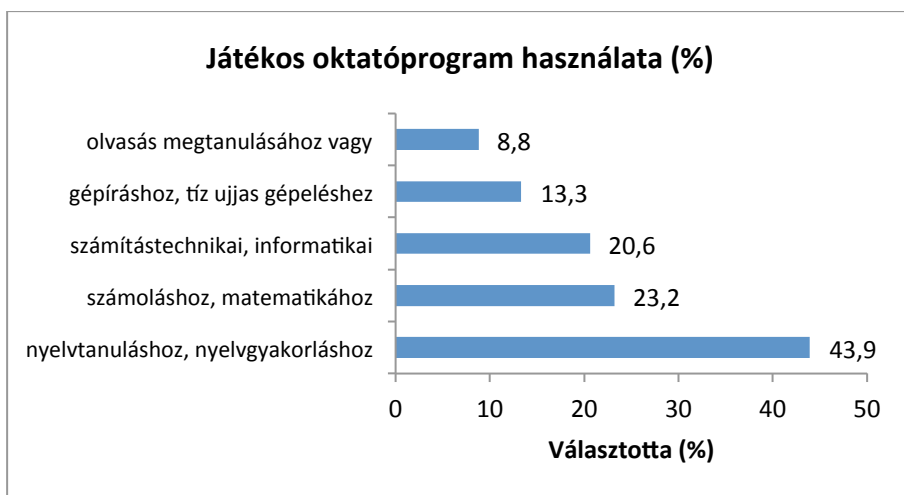
2.5. Mennyire jellemző az oktatószoftverek használata a magyar fiatalok körében?

Az oktatószoftverek megkönnyíthetik és hatékonyan segíthetik a tanulást a felnövekvő generációknak a tudásszerzés különböző terepein. Felmérésünk néhány kérdés erejéig igyekezett megragadni az oktató jellegű játékprogramok használatának jellemzőit a fiatalok körében. A 21. ábráról leolvasható, hogy a válaszadók több mint fele (62,6%) használt már a tanulást segítő digitális játékprogramot (nem pusztán oktatószoftverre kérdeztünk), közel egyharmaduk előtt (34,3%) viszont nem nyílt efféle lehetőség.



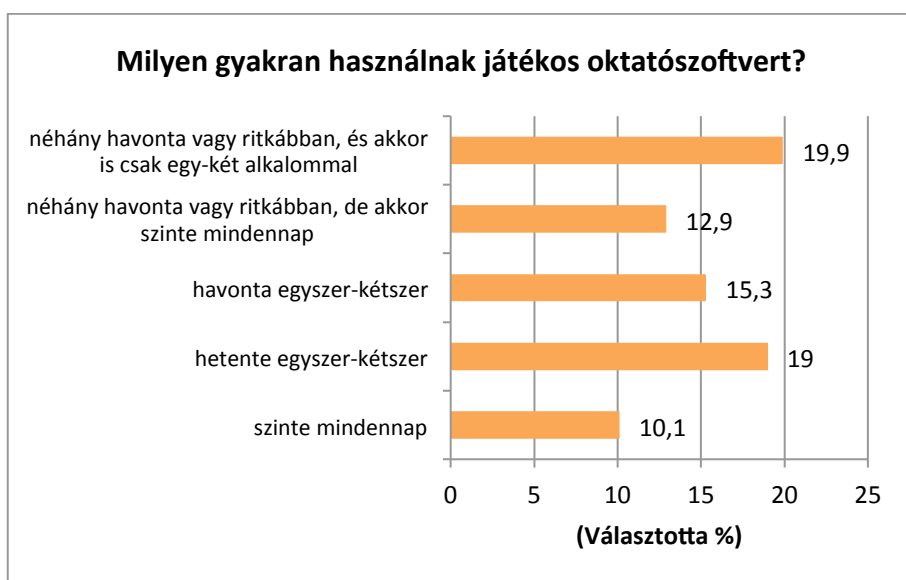
20. ábra

A játékos oktatóprogramokat a **legtöbben** (43,9%) **nyelvtanuláshoz** használták, de viszonylag magas volt azok száma, akik e szoftvereket a matematikai (23,2%), illetve informatikai (20,6%) jellegű tanuláshoz használták (lásd. 21. ábra).



21. ábra

Mindenesetre e játékos, ám hasznos szoftverek használata nem túl gyakori a vizsgált populáció részéről, tizedük használ ilyeneket szinte mindennap, a többségük ennél jóval ritkábban (22. ábra, nem válaszolt 22,6%).



22. ábra

Ezek az adatok az oktatászoftverek jelenlegi magyarországi helyzetét illetően nem túlságosan rózsás képet festenek, de biztató abban az értelemben, hogy kitűnik belőlük, hogy a fiatalok alapvetően nem idegenkednek a játékos oktatászoftverek használatától.

2.6. Milyen értékattitűdök és társas beállítódások jellemzik a fiatal magyar játékosokat játék közben?

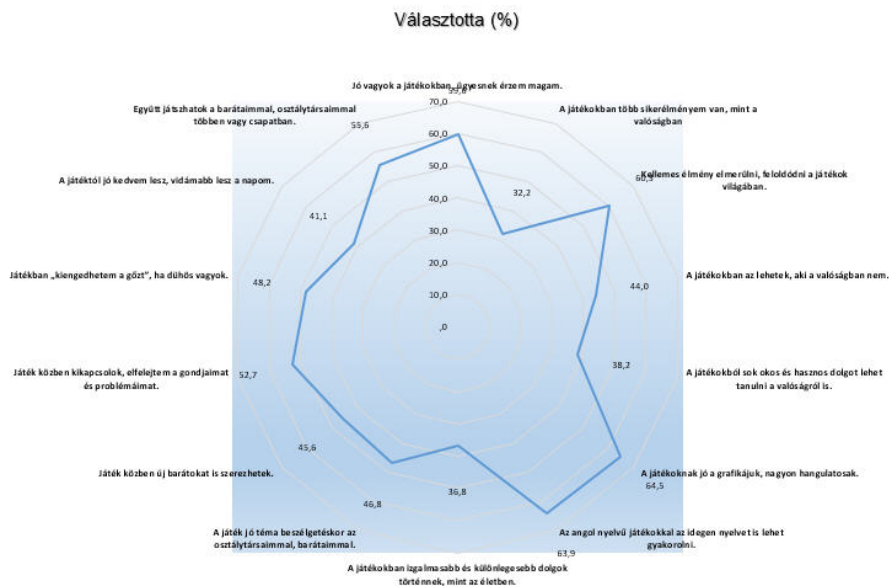
A játékosok attitűdjeinek elemzésekor számos különböző irányba indulhat el a kutatás. Mi a leginkább szükségesnek a **játékosok motivációjának** és a társas, **többszemélyes játék** iránti beállítódásaik feltérképezését tartottuk. Ugyanakkor világos, hogy ezek az attitűdök a videojátékok használata során éppolyan sokfélék lehetnek, mint az emberi cselekvési motivációk általában. Ezért felmérésükre a kérdőíves kutatás csak korlátozottan alkalmas, szerencsésebb lenne, de jelen kutatási keretben nem volt megvalósítható egy kvalitatív, például mélyinterjúkkal dolgozó vizsgálat.

A nemzetközi szakirodalom a játékosok motivációját jellemzően az alábbi négy dimenzió mentén igyekszik azonosítani, amikor nem személyiség típusok alapján veszi szemügyre a játéktevékenységet (Bartle 1996, Yee 2006, Yee et al. 2012):

- exploráció, kíváncsiság
- teljesítményszükséglet
- hatalomszükséglet
- társas szükséglet

Vizsgálatunk e motivációkra túlnyomórészt egyes szám első személyű állítások segítségével kérdezett rá (pl. „Szeretek sok időt eltölteni a játékok történetének, világának megismerésével.”), mert ezek alkalmasak lehetnek a gyermek- és

kamaszkorban lévő adatközlők össze véleményének azonosítására. Rákérdeztünk arra, hogy válaszadóink **miért szeretnek játszani** (23. ábra), illetve hogy mennyire értenek egyet különféle, a videojátékok vonzerejével kapcsolatos állításokkal (24. ábra).



23. ábra

Bár a **sikerélmény** keresését expliciten nem ismerték be nagy számban a válaszadók, implicit módon („jó vagyok a játékokban”) mégiscsak igen sokan kedvelik ezért a játékokat (59,6%). Még többen kedvelik a digitális játékokat a hangulatuk és grafikájuk miatt (64,5%), illetve értékelik az **idegennyelv-elsajátítás** lehetőségét (63,9%). Sokan szeretik az **elmerülés** lehetőségét (60,3%), illetve kikapcsolódnak, felednek és elfelejtik a gondjaikat és problémáikat, ha játszanak (52,7%), de a játékosok közel fele (48,2%) egyenesen „kiengedi a gőzt”, vagyis frusztrációcsökkentő jelleggel játszik. Ezek mind figyelembe veendő tényezők a játékos oktatászoftverek megtervezésénél, illetve iskolásoknak való kínálatakor.

Specifikusan a digitális játékok különböző dimenzióinak és vonásainak vonzerejére vonatkozó állítások egyetértési arányát mutatja be a 25. ábra. Itt a videojátékokkal kapcsolatos szaksajtóban és a társadalmi közbeszédben is gyakran megjelenő problémákat is érintettünk (erőszak, félelmetes játékok, illegális szoftverhasználat, tanóra alatti játék), illetve rákérdeztünk néhány társas vonatkozásra is (egyedüli játék, versengés, együttműködési hajlam), a játékosok attitűdjeit feltérképezni próbálva.

	Szeretek sok időt eltölteni a játékok történetének, világának megismerésével	A legjobb akarok lenni! Meg akarom dönteni a saját rekordjaim és másokét is!	Azt élvezem, ha győzök a virtuális pénzem, ha gyarapíthatom birodalmamat	Elsősorban a társaság miatt játszom a számítógépes, játékkonzolokon	Jobban szeretek egyedül játszani videójátékokkal, mint a másokkal együtt	Több szereplős játékokban töreksem arra, hogy az ismerőseimmel játsszak és ne idegenekkel	Szívesen játszom félelmetes vagy jeztető játékokkal	Jó dolog olyan játékokkal játszani, amelyben lehet lövöldözni és vér is folyik	Jobban szeretek másokkal együttműködve játszani, mint ellenük vagy versenyezni velük	Vannak ismerőseim, akik lennének filmeket, zenéket vagy játékokat	A bolti lopás súlyosabb bűn, mint fizetés nélkül (illegálisan) eltölteni egy fizetős játékot	Az iskolai órákon szoktam játszani a mobiltelefonommal
nem választott	7,9	9,1	8,2	9,8	9,4	8,8	10,7	9,8	9,7	10,5	9,8	10,2
egyáltalán nem ért egyet	23,4	18,9	22,2	23,2	26,8	16,3	25,0	33,2	13,3	10,5	21,4	51,8
nem ért egyet	17,6	19,2	14,6	16,5	21,1	11,8	17,2	16,0	11,5	7,5	13,6	12,7
közömbös	22,4	15,0	20,6	21,8	20,2	15,6	17,5	14,6	24,4	12,4	20,6	10,2
egyért	13,0	16,9	13,9	13,9	10,8	17,5	10,8	9,1	16,7	16,2	10,2	6,3
teljes mértékben egyetért	15,7	20,9	20,5	15,9	11,7	30,0	18,9	17,3	24,4	42,9	24,4	8,7

24. ábra

A társas dimenzió vizsgálatával szerettünk volna kapcsolódni egy hosszsmetszeti, a mozgásirányításos sportjátékok rendszeres használatának hatásait vizsgáló kutatásunkhoz. E kérdéseinkből kiderült, hogy a versengés valóban nem a legfőbb motiváció a számítógépes játékok használatakor a populáció jelentős része számára (közel 40% nem ért vele egyet), közel 50% kevésbé szeret egyedül játszani, tehát preferálja a többszereplős, többszemélyes játékokat; s a fiatal magyar játékosok 63,8%-a **nem rajong kifejezetten a félelmetes, illetve erőszakos tartalmú** (lövöldözés, vér) **játékok iránt** sem. Elmondhatjuk, hogy a videójátékosok körében gyakoribb a beleérző, empatikus készség (együttműködés), mint a versengési kedv (vö. Gentile et alii 2009, Wang és Wang 2008). Megkockáztatjuk tehát, hogy a videójátékok használata nem vezeti a játékosokat az antiszociális viselkedés irányába (vö. Anderson et alii 2012, Prot et alii 2012).

4. Összefoglalás

Felmérésünk célja az volt, hogy általános és középiskolások videójáték-használati szokásainak különböző aspektusaira összpontosítva egy reprezentatív, több mint 500 fős mintájú felméréssel közvetlenül vagy következtetések útján azonosítsa és feltárja a magyar fiatalok (8–18 évesek) körében:

- a digitális játékok mint médiumok fogyasztásának alapadatait (leggyakrabban választott játéktípusok és játékkplatformok, jellemző játékhasználati idő);
- a játékos oktatászoftverekkel kapcsolatos fogyasztás alapadatait;
- a játékosok pszichés motivációit és a társas környezetben folytatott játék iránti beállítódásukat.

Reményünk szerint a digitális játékok itt vázolt kutatásának sikeres végrehajtása lehetővé tenné, hogy részletgazdagabb képet kapjunk a fiatal korosztályok körében igen népszerű, s a mindennapi életükbe egyre erőteljesebben beágyazódó infokommunikációs szórakoztató tömegmédium, a videójátékok társadalmi jelentőségének és súlyának, illetve esetleges pedagógiai célzatú használatának egyes fontos vonatkozásairól.

Irodalomjegyzék

- Anderson, C. A. – Gentile, D. A. – Dill, K. E. 2012. Prosocial, Antisocial, and Other Effects of Recreational Video Games. In Singer, D. G. – Singer, J. L. (eds.), *Handbook of Children and the Media*. (2. ed.), Thousand Oaks, CA: Sage, 249–272.
- Bartle, R. 1996. Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs. *Journal of Virtual Environments*.
- ESA 2011. *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*. Entertainment Software Association. Online: <http://www.theesa.com/facts/gameplayer.asp>
- Gentile, D. A. et alii 2009. The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35/6: 752–763.
- Gutnick, A. L. – Robb, M. – Takeuchi, L. – Kotler, J. 2011. *Always Connected: The new digital media habits of young children*. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- NPD 2010a. *Research shows average number of hours per week spent on online gaming has grown by 10% since 2009*. Sajtóközlemény. New York: NPD Group, Inc., 2010. március 2., Online: http://www.npd.com/press/releases/press_100302.html
- NPD 2010b. *Extreme gamers spend two full days per week playing video games*. Sajtóközlemény. New York: NPD Group, Inc., 2010. március 2. Online: http://www.npd.com/press/releases/press_100527b.html
- Prot, S. – McDonald, K. A. – Anderson, C. A. – Gentile, D.A. 2012. Video games: good, bad, or other? *Pediatric Clinics of North America*, 2012, 59/3: 647–658.
- Rideout, V. – Foehr, U. G. – Roberts, D. 2010. *Generation M²: Media in the lives of 8- to 18-year-olds*. Menlo Park, CA: Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Sáringerné Szilárd Zs. 2012. A Wii játék fejlesztő hatása az értelmi sérültek körében. *Gyógypedagógiai Szemle*, 2012, 40/2: 188-195.
- Sáringerné Szilárd Zs. – Jeager P. – Pólya T. 2012. Még több mozgással a számítógép előtt – a Wii konzoljáték hatása a túlsúlyos gyermekekre: Előtanulmány – Eger 2010. *Magyar Sporttudományi Szemle*, 2012/1, 13/49: 36-40.
- Wang, C. C. és Wang, C. H 2008. Helping Others in Online Games: Prosocial Behavior in Cyberspace. *Cyberpsychology & Behavior*, 2008, 11/3: 344–346.
- Yee, N. 2006. Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior*, 2006, 9/6, 772–775.
- Yee, N. – Ducheneaut, N. – Nelson, L. (2012): Online Gaming Motivations Scale: Development and Validation. *Proceedings of the ACM International Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI 2012)*: 2803–2806.